

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of: **Naomitsu TSUGIWA**

Serial No.: not yet known

Filing Date: HERewith

For: GAME SOFTWARE AND GAME MACHINE

Commissioner for Patents
P. O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

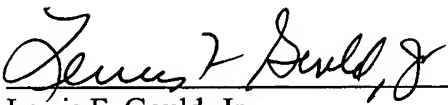
Sir:

CLAIM OF FOREIGN PRIORITY

Priority under the International Convention for the Protection of Industrial Property and under 35 USC 119 is hereby claimed for the above-identified patent application, based upon Japanese Patent Application No. 2002-260086 filed September 5, 2002. A certified copy of the application is submitted herewith which perfects the Claim of Foreign Priority.

Respectfully submitted,

Dated: July 24, 2003



Lewis F. Gould, Jr.
Registration No. 25,057
DUANE MORRIS, LLP.
One Liberty Place
Philadelphia, PA 19103
(215) 979-1282

Docket No. 3005-49

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2002年 9月 5日

出 願 番 号

Application Number:

特願2002-260086

[ST.10/C]:

[JP2002-260086]

出 願 人

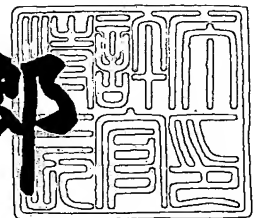
Applicant(s):

コナミ株式会社

2003年 4月11日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特2003-3025458

【書類名】 特許願

【整理番号】 021048

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/10

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都渋谷区恵比寿四丁目 2 0 番 3 号 株式会社コナミ
 コンピュータエンタテインメントジャパン内

 【氏名】 継岩 直充

【特許出願人】

 【識別番号】 000105637

 【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100083138

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 相田 伸二

【選任した代理人】

 【識別番号】 100082337

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 近島 一夫

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 069328

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 0115907

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲームプログラム及びゲーム装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 設定された言語に基づいて、対応するゲーム画像をディスプレイ上に表示させて前記ゲームを進行させる、ゲーム進行手段、としてコンピュータを機能させることの出来る、ゲームプログラムにおいて、

前記ゲームプログラムは、更に、前記コンピュータを、

入力装置からの信号に応じて、前記ゲームに使用する言語を複数の言語の中から選択することが出来る、言語選択画面を生成する、言語選択画面生成手段、

前記設定された言語を他の言語に変更するか否かを、前記入力装置からの信号に基づいて判定する、言語変更判定手段、

該言語変更判定手段が、前記設定された言語を他の言語に変更するものと判定した場合に、前記言語選択画面生成手段に対して前記言語選択画面の生成を指令し、前記ディスプレイ上に表示されている前記ゲーム画像の一部に、前記言語選択画面を表示する、言語選択画面表示指令手段、

前記言語選択画面表示指令手段により表示された前記言語選択画面を介して、前記ゲームに使用する言語を前記入力装置からの信号に応じて変更する、設定言語変更手段、

前記設定言語変更手段による言語の変更処理中に、前記入力装置からの信号に応じて、前記ディスプレイ上に表示されている前記ゲーム画像の表示を、複数の言語間で切り替える、表示切り替え制御手段、

として機能させるためのゲームプログラム。

【請求項 2】 前記ゲームプログラムは、更に、前記コンピュータを、

前記言語変更判定手段が、前記設定された言語を他の言語に変更するものと判定した際に、前記ゲーム進行手段に対して、前記ディスプレイ上に表示されている前記ゲーム画像を表示させた状態で、前記ゲーム進行を中断するように指令し、前記設定言語変更手段が、前記ゲームに使用する言語を変更した際に、前記ゲーム進行手段に対して、前記ゲーム進行を再開するように指令する、ゲーム進行割り込み手段、

としてコンピュータを機能させることを特徴とする、請求項 1 記載のゲームプログラム。

【請求項 3】 前記言語選択画面生成手段により生成される言語選択画面は、前記複数の言語に対応する複数のアイコンを備えており、

前記設定言語変更手段は、前記入力装置からの信号に応じて、前記アイコンを選択することにより、前記ゲームに使用する言語を変更するようにして構成したことを特徴とする、請求項 1 記載のゲームプログラム。

【請求項 4】 設定された言語に基づいて、対応するゲーム画像をディスプレイ上に表示させて前記ゲームを進行させる、ゲーム進行手段を設けた、ゲーム装置において、

前記入力装置からの信号に応じて、前記ゲームに使用する言語を複数の言語の中から選択することが出来る、言語選択画面を生成する、言語選択画面生成手段を設け、

前記設定された言語を他の言語に変更するか否かを、前記入力装置からの信号に基づいて判定する、言語変更判定手段を設け、

該言語変更判定手段が、前記設定された言語を他の言語に変更するものと判定した場合に、前記言語選択画面生成手段に対して前記言語選択画面の生成を指令し、前記ディスプレイ上に表示されている前記ゲーム画像の一部に、前記言語選択画面を表示する、言語選択画面表示指令手段を設け、

前記言語選択画面表示指令手段により表示された前記言語選択画面を介して、前記ゲームに使用する言語を前記入力装置からの信号に応じて変更する、設定言語変更手段を設け、

前記設定言語変更手段による言語の変更処理中に、前記入力装置からの信号に応じて、前記ディスプレイ上に表示されている前記ゲーム画像の表示を、複数の言語間で切り替える、表示切り替え制御手段を設けて構成した、ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、カードゲームやロールプレイングゲームなどのゲームプログラム

において、ゲームの進行中にディスプレイ上に表示される文字や出力される音声を、プレーヤが選択した言語に切り替えることの出来る、ゲームプログラムに関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来、この種のゲームプログラムにおいては、ゲームプログラムの起動直後にディスプレイ上に表示されるオプション設定画面を介して、ゲームに使用される言語を設定するゲームプログラムが知られている。このオプション設定画面上には、例えば日本語、英語、フランス語などの選択可能な複数の言語名が、選択枝として表示されている。プレーヤは、それらの言語の内希望する言語を選択することにより、その後開始されるゲームにおいて、例えば該選択された言語で表記された字幕がディスプレイ上に表示される。

【 0 0 0 3 】

しかし、これでは、ゲームの進行中において、ゲームに使用する言語を設定された言語から他の言語に変更する必要がある場合、一旦ゲームを終了させて上述したオプション設定画面を表示させなければ、他の言語に変更することが出来ない不都合があり、言語変更の操作性が十分でない問題がある。

【 0 0 0 4 】

また、上述したオプション設定画面は、単に選択可能な複数の言語名が羅列されているだけのため、プレーヤは、言語が変更された画像を直感的にイメージし難く、上述と同様に、言語変更の操作性が十分でない問題がある。

【 0 0 0 5 】

【発明が解決しようとする課題】

そこで本発明は、ゲームに使用する言語を設定された言語から他の言語に変更する、言語変更の操作性を向上することの出来る、ゲームプログラムを提供することを目的とするものである。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

請求項 1 の発明は、設定された言語に基づいて、対応するゲーム画像（例え

ば P C 1) をディスプレイ (3) 上に表示させて前記ゲームを進行させる、ゲーム進行手段 (G S P、D C P、A N P)、としてコンピュータ (1) を機能させることの出来る、ゲームプログラム (C G P) において、

前記ゲームプログラム (C G P) は、更に、前記コンピュータ (1) を、

入力装置 (4) からの信号に応じて、前記ゲームに使用する言語を複数の言語の中から選択することが出来る、言語選択画面 (例えば F L) を生成する、言語選択画面生成手段 (C S P、A N P)、

前記設定された言語を他の言語に変更するか否かを、前記入力装置 (4) からの信号に基づいて判定する、言語変更判定手段 (L C P)、

該言語変更判定手段 (L C P) が、前記設定された言語を他の言語に変更するものと判定した場合に、前記言語選択画面生成手段 (C S P、A N P) に対して前記言語選択画面 (例えば F L) の生成を指令し、前記ディスプレイ (3) 上に表示されている前記ゲーム画像 (例えば P C 1) の一部に、前記言語選択画面 (例えば F L) を表示する、言語選択画面表示指令手段 (L C P、A N P)、

前記言語選択画面表示指令手段 (L C P、A N P) により表示された前記言語選択画面 (例えば F L) を介して、前記ゲームに使用する言語を前記入力装置 (4) からの信号に応じて変更する、設定言語変更手段 (L C P)、

前記設定言語変更手段 (L C P) による言語の変更処理中に、前記入力装置 (4) からの信号に応じて、前記ディスプレイ (3) 上に表示されている前記ゲーム画像 (例えば P C 1) の表示を、複数の言語間で切り替える、表示切り替え制御手段 (D S P、A N P)、

として機能させるためのゲームプログラム (C G P) として構成される。

【 0 0 0 7 】

請求項 2 の発明は、前記ゲームプログラム (C G P) は、更に、前記コンピュータ (1) を、

前記言語変更判定手段 (L C P) が、前記設定された言語を他の言語に変更するものと判定した際に、前記ゲーム進行手段 (G S P、D C P、A N P) に対して、前記ディスプレイ (3) 上に表示されている前記ゲーム画像 (例えば P C 1) を表示させた状態で、前記ゲーム進行を中断するように指令し、前記設定言

語変更手段（LCP）が、前記ゲームに使用する言語を変更した際に、前記ゲーム進行手段（GSP、DCP、ANP）に対して、前記ゲーム進行を再開するように指令する、ゲーム進行割り込み手段（GIP）、

としてコンピュータ（1）を機能させることを特徴とする、請求項1記載のゲームプログラム（CGP）として構成される。

【0008】

請求項3の発明は、前記言語選択画面生成手段（CSP、ANP）により生成される言語選択画面（例えばFL）は、前記複数の言語に対応する複数のアイコン（例えばNF）を備えており、

前記設定言語変更手段（LCP）は、前記入力装置（4）からの信号に応じて、前記アイコン（例えばNF2）を選択することにより、前記ゲームに使用する言語を変更するようにして構成したことを特徴とする、請求項1記載のゲームプログラム（CGP）として構成される。

【0009】

請求項4の発明は、設定された言語に基づいて、対応するゲーム画像（例えばPC1）をディスプレイ（3）上に表示させて前記ゲームを進行させる、ゲーム進行手段（11、GSP、DCP、ANP）を設けた、ゲーム装置（1）において、

前記入力装置（4）からの信号に応じて、前記ゲームに使用する言語を複数の言語の中から選択することが出来る、言語選択画面（例えばFL）を生成する、言語選択画面生成手段（11、CSP、ANP）を設け、

前記設定された言語を他の言語に変更するか否かを、前記入力装置（4）からの信号に基づいて判定する、言語変更判定手段（11、LCP）を設け、

該言語変更判定手段（11、LCP）が、前記設定された言語を他の言語に変更するものと判定した場合に、前記言語選択画面生成手段（11、CSP、ANP）に対して前記言語選択画面（例えばFL）の生成を指令し、前記ディスプレイ（3）上に表示されている前記ゲーム画像（例えばPC1）の一部に、前記言語選択画面（例えばFL）を表示する、言語選択画面表示指令手段（11、LCP、ANP）を設け、

前記言語選択画面表示指令手段（１１、ＬＣＰ、ＡＮＰ）により表示された前記言語選択画面（例えばＦＬ）を介して、前記ゲームに使用する言語を前記入力装置（４）からの信号に応じて変更する、設定言語変更手段（１１、ＬＣＰ）を設け、

前記設定言語変更手段（１１、ＬＣＰ）による言語の変更処理中に、前記入力装置（４）からの信号に応じて、前記ディスプレイ（３）上に表示されている前記ゲーム画像（例えばＰＣ１）の表示を、複数の言語間で切り替える、表示切り替え制御手段（１１、ＤＳＰ、ＡＮＰ）を設けて構成される。

【００１０】

【発明の効果】

請求項１の発明によれば、言語変更判定手段（ＬＣＰ）が、設定された言語を他の言語に変更するものと判定すると、言語選択画面表示指令手段（ＬＣＰ、ＡＮＰ）は、ゲーム画像（例えばＰＣ１）の一部に言語選択画面（例えばＦＬ）をディスプレイ（３）上に表示する。表示切り替え制御手段（ＤＳＰ、ＡＮＰ）は、上記ゲーム画像（例えばＰＣ１）の表示を、複数の言語間で切り替えて、更に、設定言語変更手段（ＬＣＰ）は、ゲームに使用する言語をプレーヤが選択した言語に変更する。これにより、ゲームの進行中でありながら、設定された言語を他の言語に変更することが出来、しかも、プレーヤの言語変更動作中に、ゲーム画像（例えばＰＣ１）の表示が複数の言語で順次切り替えられるので、プレーヤは、他の言語に変更されたゲーム画像を直感的にイメージすることが出来、言語変更の操作性を向上することが出来る。

【００１１】

請求項２の発明によれば、ゲーム進行割り込み手段（ＧＩＰ）は、言語変更判定手段（ＬＣＰ）が、設定された言語を変更するものと判定してから、設定言語変更手段（ＬＣＰ）が、ゲームに使用する言語を変更するまで、ゲームの進行を中断する。これにより、ゲームに使用する言語が変更されてから、ゲームの進行が再開されるので、プレーヤはゲームの進行状態を意識することなく、言語を随時変更することが出来、言語変更の操作性を更に向上することが出来る。

【００１２】

請求項 3 の発明によれば、プレーヤは、複数のアイコン（例えば N F）を備えた言語選択画面（例えば F L）を介して、言語を変更することが出来るので、プレーヤは選択すべき言語を容易に認識することが出来、これにより言語変更の操作性を更に向上することが出来る。

【 0 0 1 3 】

請求項 4 の発明によれば、言語変更判定手段（1 1、L C P）が、設定された言語を他の言語に変更するものと判定すると、言語選択画面表示指令手段（1 1、L C P、A N P）は、ゲーム画像（例えば P C 1）の一部に言語選択画面（例えば F L）をディスプレイ（3）上に表示する。表示切り替え制御手段（1 1、D S P、A N P）は、上記ゲーム画像（例えば P C 1）の表示を、複数の言語間で切り替えて、更に、設定言語変更手段（L C P）は、ゲームに使用する言語をプレーヤが選択した言語に変更する。これにより、ゲームの進行中でありながら、設定された言語を他の言語に変更することが出来、しかも、プレーヤの言語変更動作中に、ゲーム画像（例えば P C 1）の表示が複数の言語で順次切り替えられるので、プレーヤは、他の言語に変更されたゲーム画像を直感的にイメージすることが出来、言語変更の操作性を向上することが出来る。

【 0 0 1 4 】

なお、括弧内の番号等は、図面における対応する要素を示す便宜的なものであり、従って、本記述は図面上の記載に限定拘束されるものではない。

【 0 0 1 5 】

【発明の実施の形態】

図 1 は、本発明が適用される携帯型ゲーム機の外觀図、図 2 は、図 1 のゲーム機の制御ブロック図、図 3 は、本発明に係るゲームプログラムの構成図、図 4 は、テキストデータの内容の一例を示す図、図 5 は、ゲーム画像の一例を示す図、図 6 は、本発明に係るゲームプログラムにより図 4 に示す画像上に言語選択画面を表示した画像の一例を示す図、図 7 は、本発明に係るゲームプログラムにより図 5 に示す背景の言語を切り替えた画像の一例を示す図、図 8 は、本発明に係るゲームプログラムにより図 4 に示す画像の言語が変更された画像の一例を示す図である。

【 0 0 1 6 】

図 1 は、ゲームシステムを構成するコンピュータとしての携帯型ゲーム機を示している。携帯型ゲーム機 1 は、本体 2 と、その本体 2 に取り付けられた表示装置としての反射形液晶ディスプレイ 3 と、入力装置 4 とを有している。入力装置 4 は、方向指示スイッチ 5 と、複数の押釦スイッチ 6 a、6 bなどを備えている。方向指示スイッチ 5 は、例えば十字型の操作部材 5 aを有し、その操作部材 5 aの上下左右方向の操作（上下左右の端部の押し込み操作）に対応した信号を出力する。

【 0 0 1 7 】

このような入力装置 4 の構成は公知であり、種々変形が可能である。例えば操作部材 5 aに代え、上下左右にそれぞれ一つずつ押釦スイッチが配置されてもよい。また、押釦スイッチ 6 a、6 bの個数及び配置は、種々変更してもよい。なお、これらの釦を区別する必要がないときは、押釦スイッチ 6と表現する。この他に、ゲーム機 1 には電源スイッチ、音量調整用の操作部材等が設けられるが、それらは省略した。

【 0 0 1 8 】

図 2 は、ゲーム機 1 に設けられた制御装置 1 0 の構成を示している。制御装置 1 0 は、マイクロプロセッサを利用した CPU（セントラルプロセッシングユニット）1 1 を主体とするコンピュータとして構成されている。CPU 1 1 には、主記憶装置としての ROM（リードオンリーメモリ）1 2 及び RAM（ランダムアクセスメモリ）1 3 と、画像処理回路 1 4 と、サウンド処理回路 1 5 とが、バス 1 6 を介してそれぞれ接続される。

【 0 0 1 9 】

ROM 1 2 には、ゲーム機 1 の基本的な制御（例えば起動処理）に必要なプログラムが格納される。RAM 1 3 には、CPU 1 1 に対する作業領域が確保される。画像処理回路 1 4 は、CPU 1 1 からの描画指示に応じて液晶ディスプレイ 3 を制御して、その画面上に所定の画像を表示させる。サウンド処理回路 1 5 は、CPU 1 1 からの発音指示に応じたアナログ音声信号を生成してスピーカ 7 に出力する。

【 0 0 2 0 】

CPU 1 1 には、バス 1 6 を介して入力装置 4 の各スイッチ 5、6 が接続され、それにより CPU 1 1 は各スイッチ 5、6 の操作状態を判別可能である。また、バス 1 6 には、制御装置 1 0 とは別体の外部記憶装置 1 7 が接続される。外部記憶装置 1 7 は、例えば本体 2 に対して着脱自在なカートリッジ型に構成され、その内部には記憶媒体として ROM 1 8、及び書き換え可能なユーザ用メモリとしての RAM 1 9（読み書き自在な記憶素子）が設けられる。ROM 1 8 には、コンピュータとしてゲーム機 1 を機能させるためのゲームプログラム CGP が予め記録されている。また、RAM 1 9 は、フラッシュメモリのような書き換え可能な ROM が使用され、そこには例えばゲームのセーブデータ等が必要に応じて記録される。

【 0 0 2 1 】

なお、外部記憶装置 1 7 の記憶媒体は、半導体記憶素子に限らず、磁気記憶媒体、光学式記憶媒体、光磁気記憶媒体等の各種の記憶媒体を使用してよい。なお、バス 1 6 と各要素との間には必要に応じてインターフェース回路が介在されるが、それらの図示は省略した。制御装置 1 0 の構成は上記に限定されず、種々の制御装置を使用してよい。

【 0 0 2 2 】

図 3 は、ゲームプログラム CGP の構成を示している。該ゲームプログラム CGP には、図 3 に示すように、画像表示プログラム ANP、条件設定プログラム CSP、ゲーム進行プログラム GSP、描画指令プログラム DCP、表示切り替えプログラム DSP、言語変更プログラム LCP、ゲーム進行割り込みプログラムなどのプログラムが記録されている。また、ゲームプログラム CGP 中のデータ領域には、変更された言語による表記に必要なデータとして、日本語テキストデータ TD 1、英語テキストデータ TD 2、フランス語テキストデータ TD 3、…などを有するテキストデータ TD、及び言語選択画面データ FDなどを有するオプション設定画面データ ODなどのデータが記録されている。

【 0 0 2 3 】

ゲーム機 1 を所定の通信回線や他のゲーム機等に接続するため、図 2 に示す

ように、CPU 11には、バス 16を介して通信制御回路 20が接続される。通信制御回路 20には、通信インターフェース 21を介して通信コネクタ 22が接続される。通信制御回路 20としては、例えばDSP（デジタルシグナルプロセッサ）とソフトウェアとの組み合わせにより、モデムやネットワークインターフェースとして機能するものが利用できる。通信コネクタ 22やインターフェース 21を、ゲーム機 1に対して外部接続される周辺機器として設けてもよい。

【 0 0 2 4 】

以上の構成におけるゲーム機 1では、所定の初期化操作（例えば電源の投入操作）が行なわれると、CPU 11は、まずROM 12のプログラムに従って所定の初期化処理を実行する。初期化が終わるとCPU 11は、外部記憶装置 17のROM 18に記録された、ゲームプログラムCGPをRAM 13に読み込み、そのプログラムCGPに従って、ゲームの進行上に必要な条件の設定処理を開始する。

【 0 0 2 5 】

まずCPU 11は、図 3に示すゲームプログラムCGP中の条件設定プログラムCSPに基づいて、同図に示すデータ領域からオプション設定画面データODを呼び出し、更に、ゲームプログラムCGP中の画像表示プログラムANPに基づいて、オプション設定画面（不図示）をディスプレイ 3上に表示する。オプション設定画面には、ゲームの進行上に必要な条件が選択自在に表示されており、プレーヤは、オプション設定画面を介して、例えば、ゲームの難易度のレベルやゲームの効果音の種類などと共に、ゲームの進行中に表示される画像上の文字に使用すべき言語（ゲームに使用する言語）を選択する。

【 0 0 2 6 】

選択可能な言語の種類として、例えば「日本語」、「英語」、「フランス語」、…などが準備されており、プレーヤは、表示されたオプション設定画面を介して、これらの言語の内、例えば「日本語」を選択する旨の指令を、入力装置 4を操作して入力する。これを受けてCPU 11は、条件設定プログラムCSPに基づいて、該選択された「日本語」に対応する地域コードACを使用地域コードAC'として設定する。

【0027】

ここで地域コードACとは、ゲームの進行中に表示される画像上の単語や文章に使用可能な言語として設定されている言語を識別するコードをいい、また使用地域コードAC'とは、現在ゲームに使用する言語として設定されている言語に対応する地域コードACをいう。地域コードACは、各言語の「日本語」、「英語」、「フランス語」、…に対応して、例えば「001」、「002」、「003」、…のコード値が割り当てられている。

【0028】

CPU11は、条件設定プログラムCSPに基づいて、入力装置4から入力された「日本語」を選択する指令を受けて、上述した地域コードACの内、「001」のコード値を、RAM13中に設定された領域である地域コードデータAD領域（不図示）内に、使用地域コードAC'として記録し、これによりゲームに使用する言語が日本語に設定される。

【0029】

なお、使用地域コードAC'は、図3の破線枠に示す地域コードデータAD内に、予めデフォルト値が設定されており、プレーヤが上述したオプション設定画面を介して言語の種類を選択しない場合であっても、これ以後、ゲーム進行中に表示される画像上の単語や文章は、該デフォルト値に基づく所定の言語が使用される。

【0030】

こうして、ゲームの進行上に必要な条件の設定処理が終了すると、CPU11は、ゲームプログラムCGP中のゲーム進行プログラムGSPを読み出して、ゲームを開始する。ゲームプログラムCGPは、例えばカードゲームが実行可能なゲームプログラムであり、ゲームの開始と共に、CPU11は、ゲームプログラムCGP中の描画指令プログラムDCPを読み出し、カードゲームの進行に必要な描画処理を行なうため、RAM13中の地域コードデータADに記録されている使用地域コードAC'を、所定タイミングで参照し、ゲーム進行プログラムGSPに対して、該使用地域コードAC'に基づいて描画指令を行なう。

【0031】

使用地域コードAC'は、上述したように「001」のコード値が記録されているので、CPU11は、描画指令プログラムDCPに基づいて、RAM13中の地域コードデータADに記録されている、当該使用地域コードAC'に対応するテキストデータTDの中から、上記描画指令に応じた所定のテキストブロックTB（後述）を呼び出す。

【0032】

ここで、テキストデータTDの内容について図4に沿って説明する。図4は、テキストデータTDの内容を示している。テキストデータTDとは、ゲーム進行中の画像上に表示される、例えばセリフ、説明文、メニューなどの単語や文章の文字データをいい、選択可能な言語毎に準備されている。テキストデータTDは、例えば図4に示すように、地域コードACの各コード値「001」、「002」、「003」、…に対応して、日本語テキストデータTD1、英語テキストデータTD2、フランス語テキストデータTD3、…が格納されている。更に、各テキストデータTD1、TD2、TD3、…内には、それぞれ複数のテキストブロックTBが格納されている。

【0033】

テキストブロックTBは、描画指令に応じて表示すべき1画像毎に、該画像上に表示すべき単語WDや文章STなどが1ブロックとして構成されている。これらの単語WDや文章STは、各テキストデータTD1、TD2、TD3、…毎に、各言語の種類に応じた所定のフォントが設定されており、上記画像上においてその単語WDや文章STが配置されるべき所定位置と予め関連付けられている。

【0034】

こうして、描画指令プログラムDCPは、上記使用地域コードAC'である「001」のコード値を参照すると、日本語テキストデータTD1の中から、上記描画指令に応じた、例えば図4に示すテキストブロックTB11を呼び出し、ゲーム進行プログラムGSPに対して該描画指令を行なう。これを受けてゲーム進行プログラムGSPは、画像表示プログラムANPに対して、上記描画指令に応じたゲーム画像の生成・表示を指令する。これにより、CPU11は、テキストブロックTB11における「セイントドラゴン」、「セイントドラゴン」、「

攻撃」、「守備」、…などの単語WD 1、WD 2、WD 3、WD 4…や文章ST 1を、予め関連付けられている上記ゲーム画像上の所定位置に配置して、ディスプレイ3上に表示する。

【0035】

ここで、ゲーム画像とは、ゲーム進行プログラムGSPによるゲームの進行に伴い表示される画像をいい、例えば、キャラクタやアイテムの選択メニューを表示する画像など、ゲームの進行状態に応じて表示される画像をいう。更に、キャラクタの選択メニューを表示する画像など、ゲームが進行していない状態に表示される画像をも含む。図5は、ゲーム画像の一例を示している。ゲーム画像PC1は、カードゲームに用いられる所定カードCDについて説明しており、上記描画指令に応じて、各ウィンドウWIN1、WIN2、…内に、上述したテキストブロックTB11の各単語WDや文章STが配置されている。例えば、図面上方のウィンドウWIN1内に、表題として「セントドラゴン」の単語WD1が表示され、図面左方の竜の態様が表現されたカードCD内のウィンドウWIN2内に、「セントドラゴン」の単語WD2、及びウィンドウWIN3内に、「守備」、「攻撃」の単語WD3、WD4が表示される。また、図面右方のウィンドウWIN4、「しゅぞく」、「ドラゴン」、「コスト」の単語WD5、WD6、WD7、及びウィンドウWIN5内に、「魔法使いとの…ポイントボーナス」の文章ST1が表示される。

【0036】

なお、CPU1.1が使用地域コードAC'を参照してテキストデータTDに基づき表示する単語WDや文章STは、その意味内容が言語に依存するものであり、意味内容が言語に依存しない単語WDや文章STは、言語の切り替えの対象としない。例えば、図5に示すウィンドウWIN3内の「2300」、「2400」の数字NM1、NM2及びウィンドウWIN4内の「246」の数字NM3などの算用数字や、単位記号、通貨記号、算術記号、装飾記号などの言語以外の記号などである。これらの単語WDや文章STは、テキストデータTD内に含まれず、描画指令に応じて生成される画像の一部として表示される。但し、意味内容が言語に依存する単語WDや文章STであっても、シナリオの内容上言語の切

り替えの必要がないものは、同様に画像の一部として表示される。

【 0 0 3 7 】

こうして、描画指令プログラム D C P は、描画指令を行なう毎に使用地域コード A C ' を参照することにより、現在使用すべき言語を識別して、ゲーム進行プログラム G S P は、該言語が使用された単語 W D や文章 S T が表示された画像を順次表示して、ゲームを進行させる。

【 0 0 3 8 】

ここで例えば、複数のプレーヤ P 1、P 2、…が上記カードゲームをプレイしており、図 5 に示すゲーム画像 P C 1 がディスプレイ 3 上に表示された状態で、日本語を理解することが出来ないプレーヤ P 1 に、操作する順番が回ってきたとする。

【 0 0 3 9 】

プレーヤ P 1 は、図 5 に示すゲーム画像 P C 1 に表示される単語 W D 1、W D 2、…や文章 S T 1 を、自らが理解することが出来る例えば英語に言語を変更するために、入力装置 4 を操作して、言語選択画面 F L を表示する旨の指令を入力する。これを受けて C P U 1 1 は、図 3 に示すゲームプログラム C G P 中の言語変更プログラム L C P を読み出し、同図に示すデータ領域のオプション設定画面データ O D 中から言語選択画面データ F D を呼び出し、画像表示プログラム A N P に基づいて、図 6 に示す言語選択画面 F L をディスプレイ 3 上に表示する。また同時に、C P U 1 1 は、上記ゲームプログラム C G P 中のゲーム進行割り込みプログラム G I P を読み出し、該言語変更プログラム L C P による言語の変更処理が終了するまで、ゲーム進行プログラム G S P に対してゲームの進行を中断する旨を指令する。

【 0 0 4 0 】

表示された言語選択画面 F L は、図 6 に示すように、図 5 に示すゲーム画像 P C 1 より小さい、例えば矩形状のフレームからなる画像であり、図 5 に示すゲーム画像 P C 1 の上に重なり、ゲーム画像 P C 1 をその背景 B G 1 としたように表示されている。即ち、言語選択画面 F L は、プレーヤがゲーム進行中の画像の少なくとも一部を見ることが出来るように表示されている。また、該言語選択画

面 F L 上には、プレーヤが言語の変更を操作出来るように各種の釦などが配置されている。

【 0 0 4 1 】

具体的には、言語選択画面 F L の図面上方に、言語の変更を促す「言語を変更しますか？」の文章 S T 2 が表示されており、また、言語選択画面 F L の図面下方に、日本の国旗 N F 1、アメリカの国旗 N F 2、フランスの国旗 N F 3、…などの複数の国旗 N F が、変更が可能な言語の種類に対応して表示されている。これらの国旗 N F は、入力装置 4 を操作することにより、いずれかの 1 つの国旗上に移動自在なカーソル C S 1 の位置に応じて、選択釦として機能する。更に、言語選択画面 F L の略中央に、「はい」、「いいえ」の単語 W D 8、W D 9 が表示されており、上述と同様に、入力装置 4 を操作することにより、いずれか 1 つに移動自在なカーソル C S 2 の位置に応じて、上記選択釦による選択を確定させる確定釦として機能する。

【 0 0 4 2 】

プレーヤ P 1 は、入力装置 4 の方向指示スイッチ 5 を操作して、例えば、カーソル C S 1 を英語に対応するアメリカの国旗 F L 2 上に移動させるように、図中右方に移動する旨の信号を入力する。上記信号を受けた C P U 1 1 は、ゲームプログラム C G P 中の表示切り替えプログラム D S P を読み出して、図 3 に示すデータ領域に格納されている、カーソル C S 1 の現在位置に対応する地域コードリスト（不図示）から、カーソル C S 1 の現在位置に対応する地域コード A C、即ち、「 0 0 2 」のコード値を呼び出す。

【 0 0 4 3 】

これにより C P U 1 1 は、表示切り替えプログラム D S P に基づいて、図 4 に示すように、該呼び出した「 0 0 2 」のコード値に対応するテキストデータ T D、即ち英語テキストデータ T D 2 の中から、現在ディスプレイ 3 に表示中のゲーム画像 P C 1 についての、テキストブロック T B 2 1 をデータ領域から呼び出す。更に C P U 1 1 は、画像表示プログラム A N P に基づいて、図 6 に示す背景 B G 1 に表示されているゲーム画像 P C 1 の単語 W D 1、W D 2、…や文章 S T 1 を、テキストブロック T B 2 1 における「 S a i n t d r a g o n 」、 「 S

a i n t d r a g o n」, 「A t t a c k」, 「D e f e n s e」, …などの単語WD10、WD20、WD30、WD40、…や文章ST10に、所定位置に対応させて切り替え、図7に示すゲーム画像PC3をディスプレイ3上に表示する。こうして、ディスプレイ3上の背景としてのゲーム画像PC1は、それまでの地域コードACが「001」に対応するテキストデータTD1による日本語表示から、地域コード「002」に対応するテキストデータTD2による英語表示に切り替えられる。

【0044】

こうして切り替えられたゲーム画像PC3は、図7に示すように、ゲーム進行中の画像である背景BG10上の単語WDや文章STが、プレーヤP1が選択した英語に切り替わった形で表示されている。具体的には、図面上方のウィンドウWIN1内に、それまでの日本語表示による「セイントドラゴン」の表示に替えて、同内容を英語で表示した「S a i n t d r a g o n」の単語WD10が表示される。また、図面左方のウィンドウWIN2内に、日本語表示による「セイントドラゴン」の表示に替えて、英語の「S a i n t d r a g o n」の単語WD20が、更にウィンドウWIN3内に、それまでの日本語表示による「攻撃」、「装備」の表示に替えて、同内容を英語で表示した「A t t a c k」、「D e f e n s e」の単語WD30、WD40が表示される。また、図面右方のウィンドウWIN4内に、それまでの「しゅぞく」、「ドラゴン」、…の表示に替えて、同内容を英語で表示した「T r i b e」、「D r a g o n」、…の単語WD50、WD60、…が表示されている。

【0045】

こうして、プレーヤP1がカーソルCS1を移動する度に、移動されたカーソルCS1の現在位置に応じて、対応する地域コードACがゲームプログラムCGPのデータ領域から呼び出される。該呼び出された地域コードAC、及び現在、背景BG1として表示されているゲーム進行中のゲーム画像PC1に対応するテキストデータTDが読み出され、ゲーム画像PC1上の言語表示が切り替えられる。即ち、ゲーム進行中のゲーム画像である背景BG1に表示される単語WDや文章STが、複数の言語間で順次切り替わり、プレーヤP1は言語が変更され

たゲーム画像を、直感的にイメージすることが出来、言語の変更を容易に操作することが出来る。

【0046】

なお、言語選択画面FLに表示される単語WDや文章STのテキストブロックTBをデータ領域に準備し、言語選択画面FLに表示される単語WD8、WD9及び文章ST2も、言語変更プログラムLCPに基づいて、図7に示すように、カーソルCS1の移動に応じて呼び出される地域コードACに対応する上記テキストブロックTBにより、プレーヤP1が選択する言語に切り替えて、「Change the language?」の文章ST10、及び「Yes」、「No」の単語WD80、WD90を表示してもよい。

【0047】

こうして、プレーヤP1は、入力装置4の方向指示スイッチ5操作して、図7に示す言語選択画面FL上の確定釦として機能する「Yes」の単語WD80上に、カーソルCS2を移動し、入力装置4のスイッチ6を押下する。これを受けてCPU11は、条件設定プログラムCSPに基づいて、RAM13中の地域コードデータADに記録されている、使用地域コードACである「001」のコード値を、新たな使用地域コードAC'として、「002」のコード値に書き換える。これにより、ゲームに使用する言語は英語に設定され、図8に示すゲーム画像PC4がディスプレイ3上に表示された形で、言語変更プログラムLCPによる言語の変更処理が終了する。

【0048】

言語の変更処理が終了すると、ゲーム進行割り込みプログラムGIPは、ゲーム進行プログラムGSPに対して、ゲーム進行を再開するように指令する。これにより、描画指令プログラムDCPは、上記設定された使用地域コードAC'を参照して、英語テキストデータTD2中から新たな描画指令に応じた所定テキストブロックTBを呼び出し、ゲーム進行プログラムGSPに対して上記描画指令を行なう。これにより、英語が使用された単語WDや文章STが表示されたゲーム画像が、ディスプレイ3上に表示され、これ以降ゲームに使用する言語として、英語が設定された形でゲームが進行する。

【 0 0 4 9 】

プレーヤ P 1 が操作した後、カードゲームをプレイする複数のプレーヤ P 1、P 2、…の内、更に、例えばフランス語しか理解することが出来ないプレーヤ P 2 に操作する順番が回ってきたとすると、プレーヤ P 2 は、上述と同様に、言語選択画面 F L 上のカーソル C S 1 を移動させて言語選択用アイコンであるフランスの国旗 N F 3 を選択する。すると C P U 1 1 は、前述と同様に、図 4 に示すフランス語テキストデータ T D 3 中から所定のテキストブロック T B を呼び出し、ゲーム進行中のゲーム画像の単語 W D や文章 S T を切り替え、更に、ゲームに使用する言語としてフランス語を設定する。こうして、各プレーヤ P 1、P 2、…は、ゲームの進行中に必要に応じて言語を随時変更しながら、ゲームが進行していく。

【 0 0 5 0 】

その結果、ゲーム進行中において言語を変更するために、ゲームプログラム C G P を再起動してオプション設定画面を呼び出す必要はなく、即ちプレーヤは、ゲームの進行を継続させながら、言語の変更を容易に操作することが出来る。

【 0 0 5 1 】

なお、選択釦（アイコン）の一例として国旗を示したが、プレーヤが言語の種類を認識出来るものであればいずれ表示であってもよい。例えば、言語名をその言語により表記してもよく、例えば日本語の選択釦に「日本語」、英語の選択釦に「E n g l i s h」、フランス語の選択釦に「F r a n c a i s」、…として表示してよい。また、世界地図を表示して各国の位置を選択釦として機能させてもよい。

【 0 0 5 2 】

また、上述した実施の形態において、言語の変更処理の一例として画像上に表示される単語 W D や文章 S T における言語の変更処理について説明したが、これに限らず、画像上の単語 W D や文章 S T と共に、出力される音声における言語の変更処理についても、本発明を適用することが出来る。

【 0 0 5 3 】

更に、上述した実施の形態において、言語の変更処理の一例として、テキス

トデータ T D の単語 W D や文章 S T が表示されるウィンドウ W I N の表示について説明したが、文字が表示されるゲーム画像であればこれに限らない。例えば、背景画像に合成される前のキャラクタ画像に単語や文章の文字が併記される、いわゆる文字付きスプライトにおける言語の変更処理にも、本発明を適用することが出来る。即ち、上述したテキストデータ T D と同様に、上記文字付きスプライトの単語や文章に対応する選択可能な言語のデータをデータ領域に準備する。C P U 1 1 は、表示切り替えプログラム D S P に基づいて、言語選択画面 F D を介してカーソル C S 1 の現在位置に対応する地域コード A C を呼び出し、文字付きスプライトの単語や文章を、該呼び出した地域コード A C に対応する上記言語のデータに基づき、選択された言語に切り替えた形で、背景画像と合成し、該合成したゲーム画像をディスプレイ 3 上に表示する。

【 0 0 5 4 】

また、上述した実施の形態において、言語の変更処理の一例として、ゲーム進行割り込みプログラム G I P により、ゲーム進行プログラム G S P によるゲーム進行を中断させて、言語の変更処理を行なう場合を示したが、ゲームの進行を中断させることなく、言語変更プログラム L C P による言語の変更処理を実行してもよい。例えば、予め展開すべきシナリオが設定されてない、囲碁や将棋などの戦略ゲームのゲームプログラム C G P などである。

【 0 0 5 5 】

なお、上述した実施の形態において、ゲームプログラムとして本発明を説明したが、ゲームプログラム C G P 中の各種プログラム G S P、C S P、L C P … からなるソフトウェアと、該ソフトウェアを機能させるハードウェアを備えるものであれば上述したゲームプログラムに限らず、例えばゲーム装置 1 として構成されていても本発明を適用することが出来るのは勿論である。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

図 1 は、本発明が適用される携帯型ゲーム機の外觀図である。

【図 2】

図 2 は、図 1 のゲーム機の制御ブロック図である。

【図 3】

図 3 は、本発明に係るゲームプログラムの構成図である。

【図 4】

図 4 は、テキストデータの内容の一例を示す図である。

【図 5】

図 5 は、ゲームの進行中に表示される画像の一例を示す図である。

【図 6】

図 6 は、本発明に係るゲームプログラムにより図 4 に示す画像上に言語選択画面を表示した画像の一例を示す図である。

【図 7】

図 7 は、本発明に係るゲームプログラムにより図 5 に示す背景の言語を切り替えた画像の一例を示す図である。

【図 8】

図 8 は、本発明に係るゲームプログラムにより図 4 に示す画像の言語が変更された画像の一例を示す図である。

【符号の説明】

1 ……コンピュータ、ゲーム装置（携帯型ゲーム機）

3 ……ディスプレイ

4 ……入力装置

1 1 ……ゲーム進行手段、言語選択画面生成手段、言語変更判定手段、言語選択画面表示指令手段、設定言語変更手段、表示切り替え制御手段（CPU）

A N P ……ゲーム進行手段、言語選択画面生成手段、言語選択画面表示指令手段、表示切り替え制御手段（画像表示プログラム）

C G P ……ゲームプログラム

C S P ……言語選択画面生成手段（条件設定プログラム）

D C P ……ゲーム進行手段（描画指令プログラム）

D S P ……表示切り替え制御手段（表示切り替えプログラム）

F L ……言語選択画面

G I P ……ゲーム進行割り込み手段（ゲーム進行割り込みプログラム）

G S P …… ゲーム進行手段（ゲーム進行プログラム）

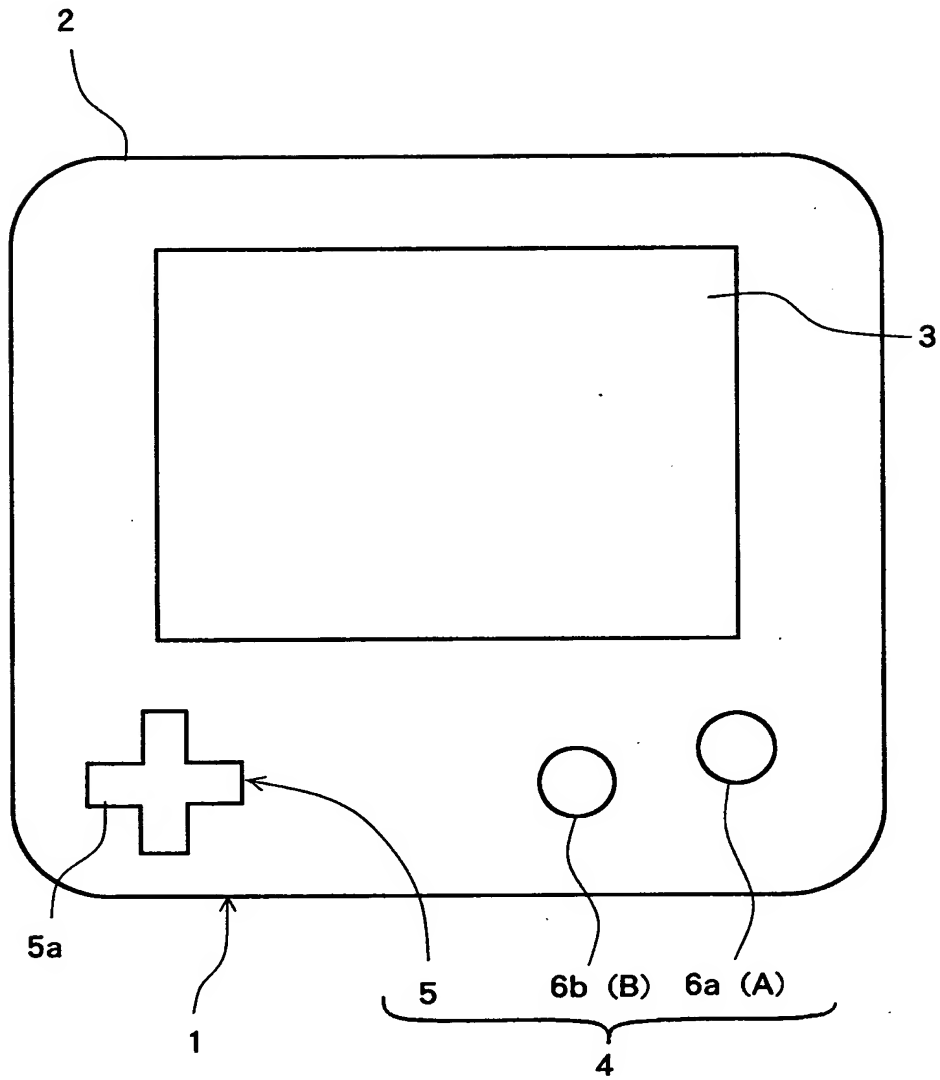
L C P …… 言語変更判定手段、言語選択画面表示指令手段、設定言語変更手段（言語変更プログラム）

N F …… 複数のアイコン（複数の国旗）

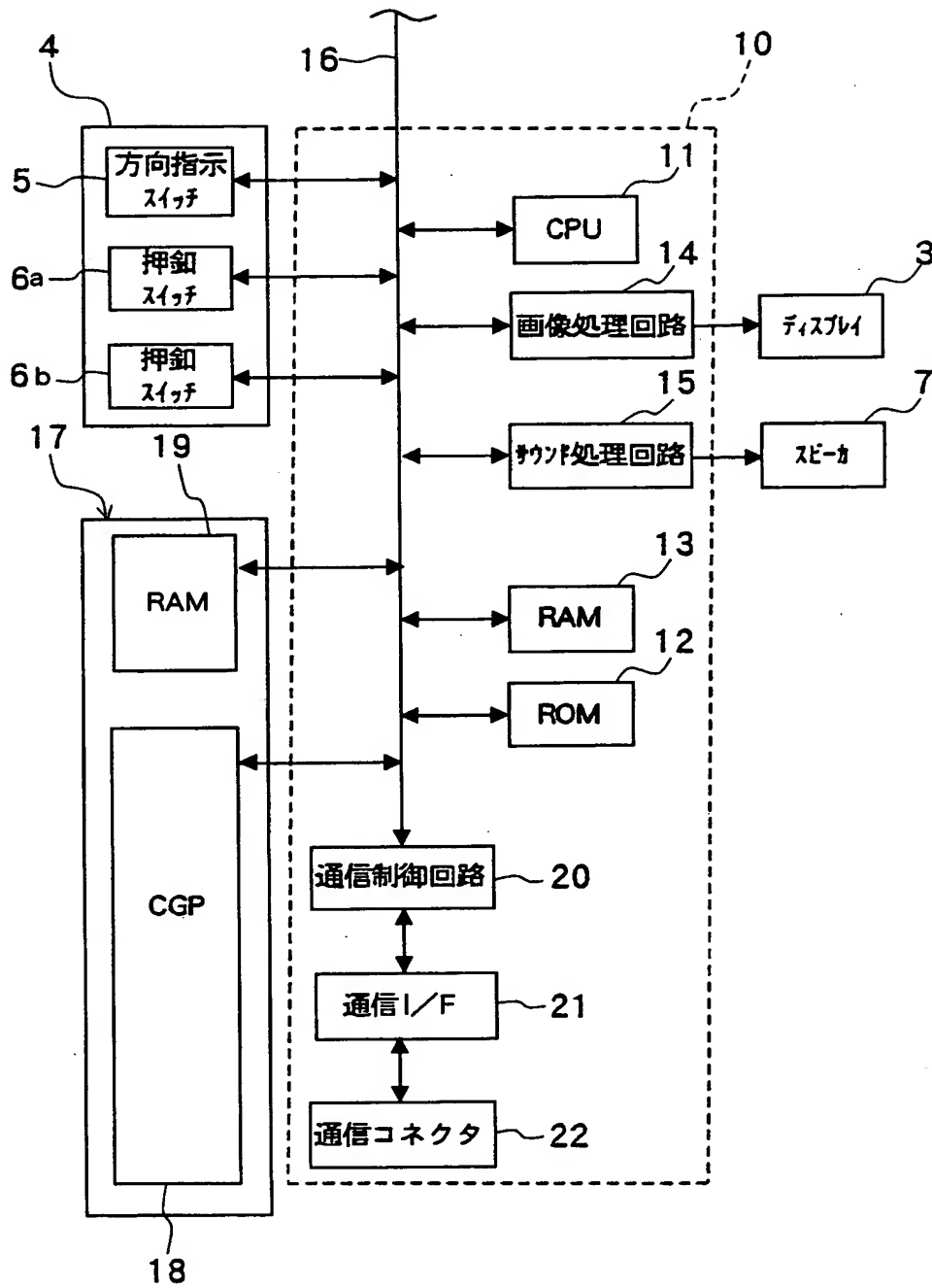
P C 1 …… ゲーム画像

【書類名】 図面

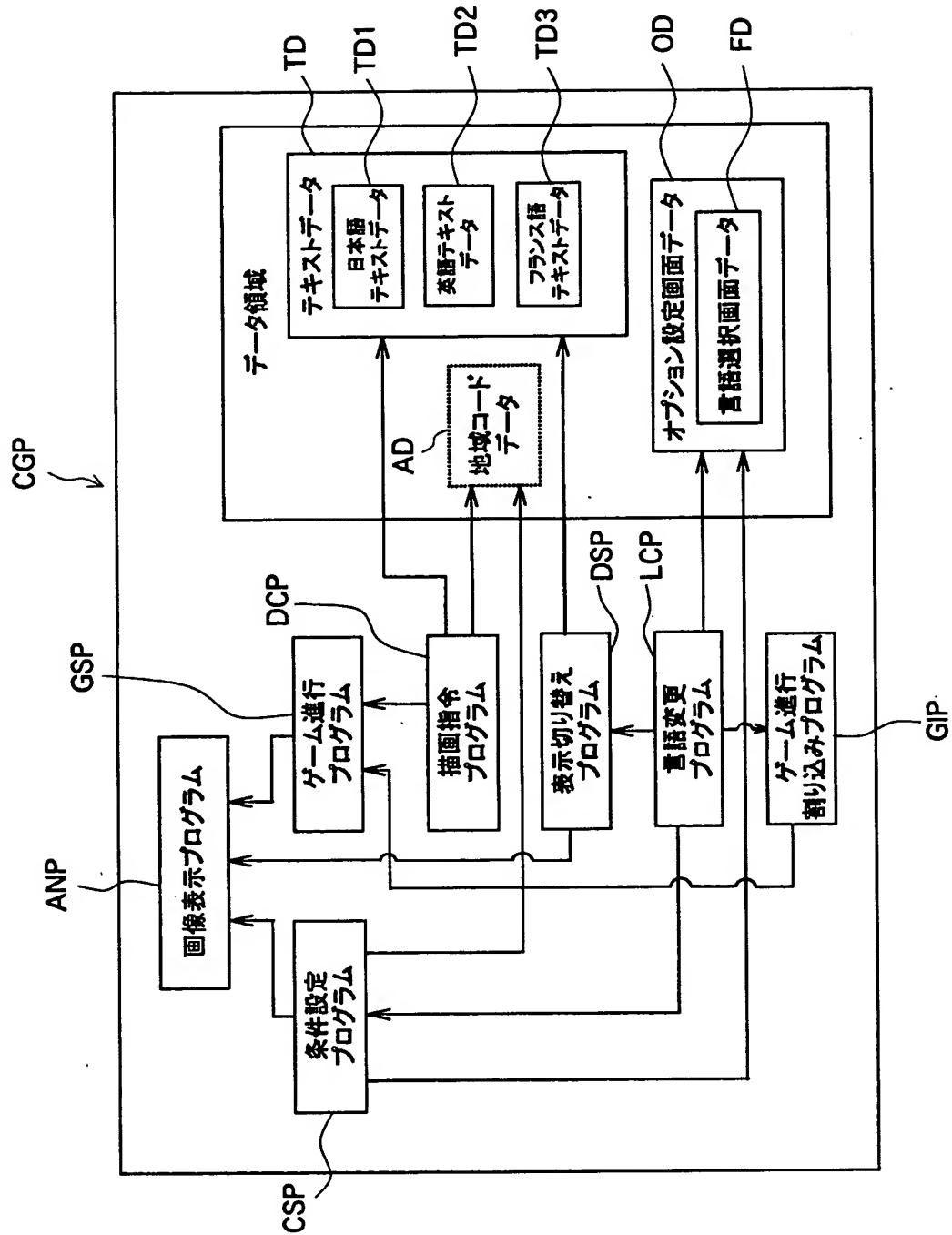
【図 1】



【図 2】



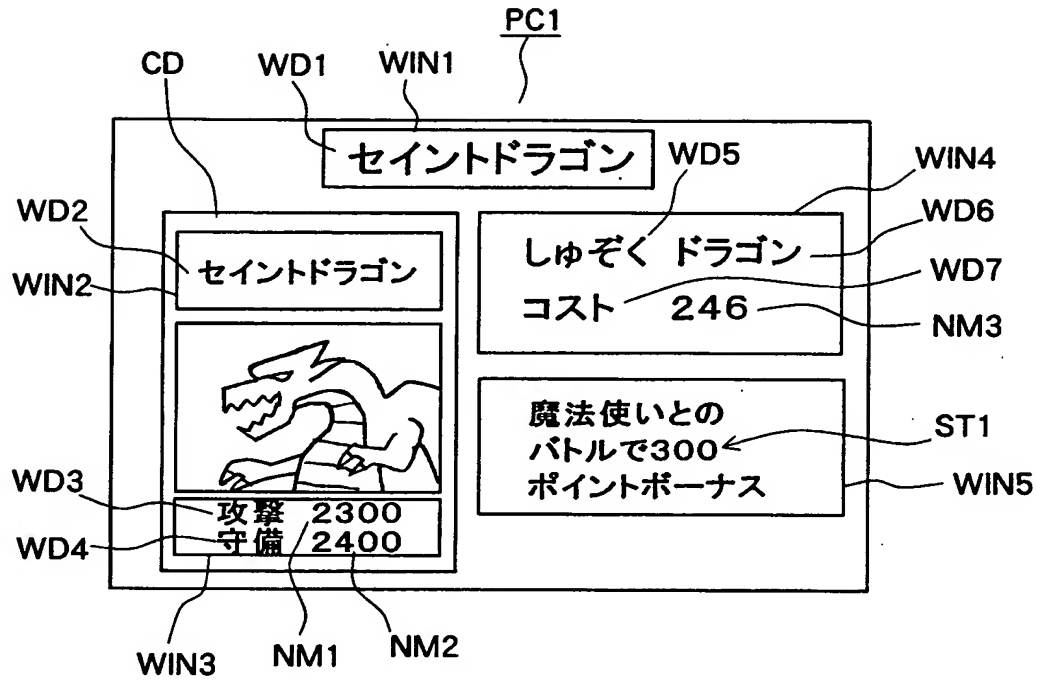
【図 3】



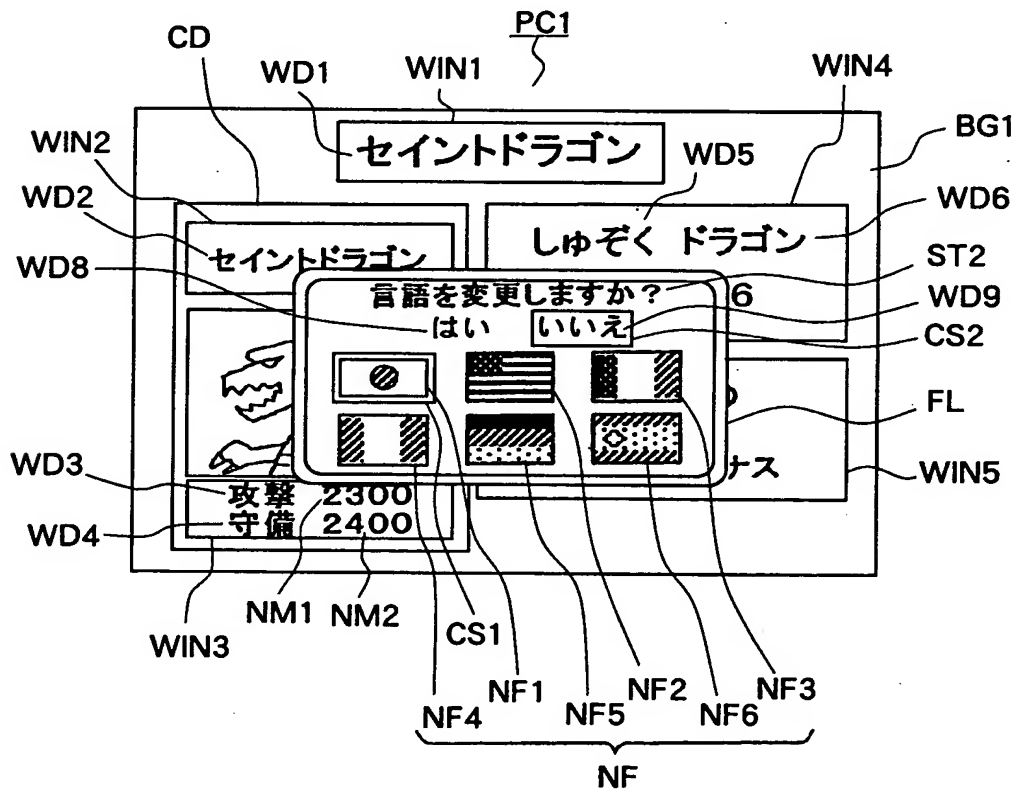
【図 4】

AC:地域コード	TD:テキストデータ	
001	TD1 日本語テキスト データ	<div> <div> セイントドラゴン〜WD1 セイントドラゴン〜WD2 攻撃〜WD3 守備〜WD4 しゅぞく〜WD5 ⋮ </div> <div> TB11 TB12 </div> </div>
002	TD2 英語テキスト データ	<div> <div> Saint dragon〜WD10 Saint dragon〜WD20 Attack〜WD30 Defense〜WD40 Tribe〜WD50 ⋮ </div> <div> TB21 TB22 </div> </div>
003	TD3 フランス語 テキストデータ	<div> <div> Saint dragon Saint dragon Attaque Defense Tribu ⋮ </div> </div>
⋮	⋮	⋮

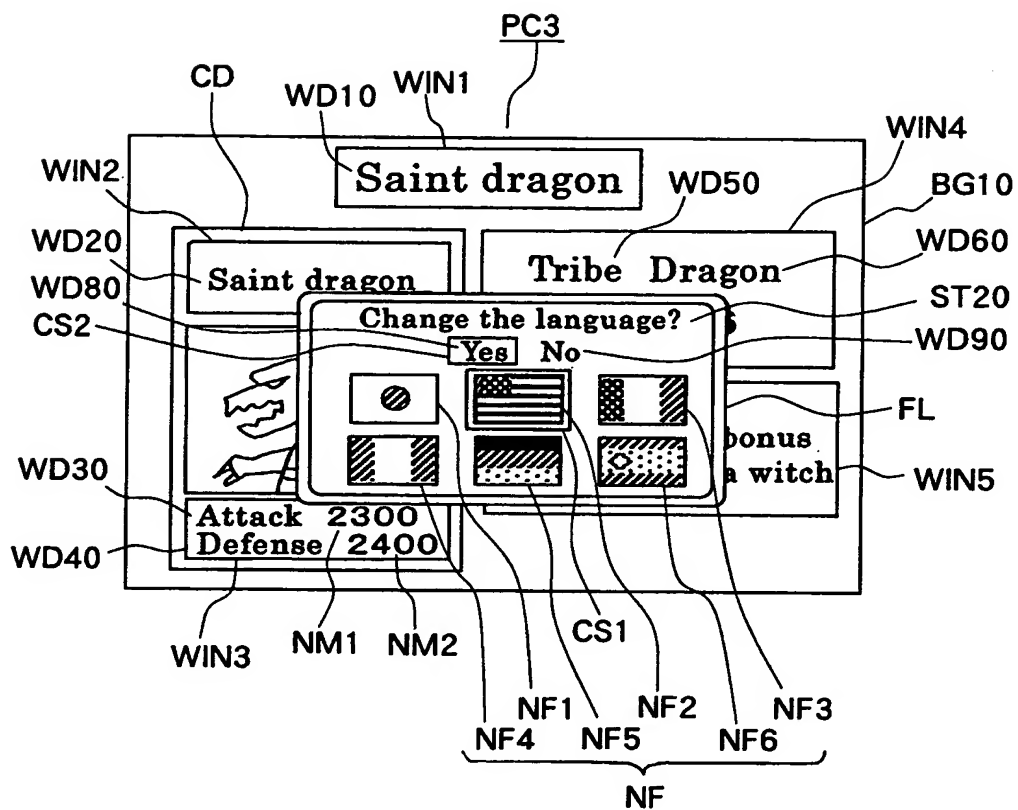
【図5】



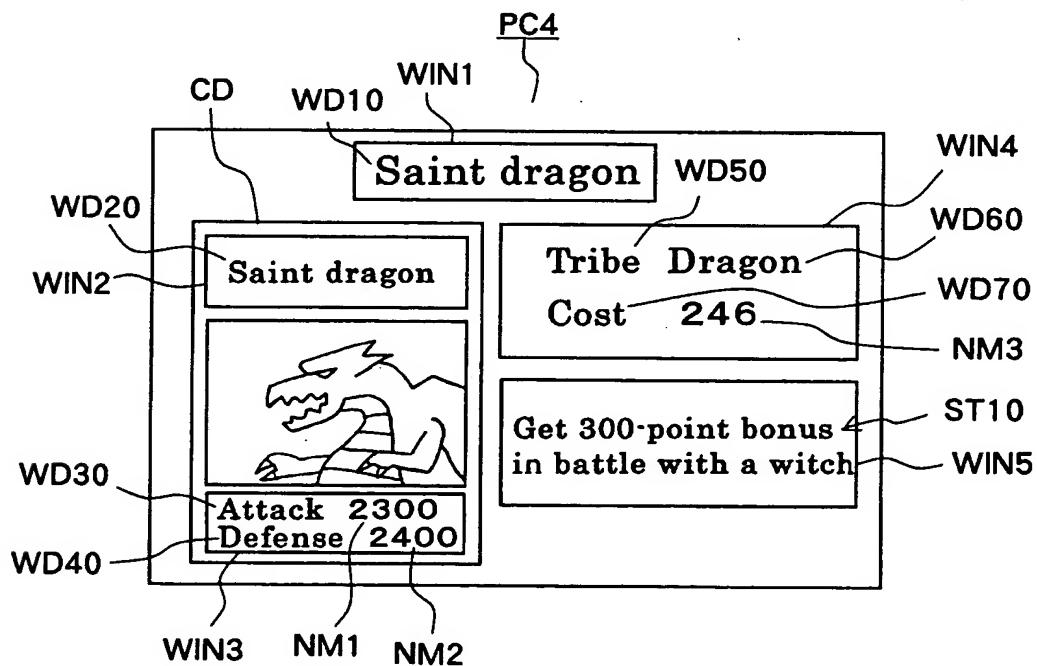
【図6】



【図 7】



【図 8】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲームに使用される言語を設定された言語から他の言語に変更する、言語変更の操作性を向上することの出来る、ゲームプログラムの提供。

【解決手段】 言語変更判定手段C S Pが、設定された言語を他の言語に変更するものと判定すると、言語選択画面表示指令手段L C P、A N Pは、ゲーム画像の一部に言語選択画面をディスプレイ上に表示する。表示切り替え制御手段D S P、A N Pは、上記ゲーム画像の表示を複数の言語間で切り替え、更に、設定言語変更手段L C Pは、ゲームに使用する言語をプレーヤが選択した言語に変更する。これにより、ゲームの進行中に、設定された言語を他の言語に変更することが出来る、しかも、他の言語に変更されたゲーム画像を直感的にイメージすることが出来る。

【選択図】 図 3

特 2 0 0 2 - 2 6 0 0 8 6

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 2 - 2 6 0 0 8 6
受付番号	5 0 2 0 1 3 2 9 6 9 4
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0 0 9 1
作成日	平成 1 4 年 9 月 6 日

<認定情報・付加情報>

【提出日】 平成14年 9月 5日

次頁無

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日 2 0 0 2 年 8 月 2 6 日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号
氏 名 コナミ株式会社